

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCEMA BERBASIS *POWTOON* PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

TRIDIAN WAHYU AJI

NPM : 19.1.01.10.0165

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP PGRI KEDIRI

2023

Laporan Penelitian Oleh:

TRIDIAN WAHYU AJI

NPM: 19.1.01.10.0165

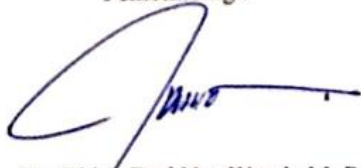
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCEMA BERBASIS
POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Diseminasi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 28 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Dhiyah Dwi Nur Wenda M. Pd
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Khurisma Eka Putri S. Pd, M. Pd
NIDN. 0719109101

Laporan Penelitian Oleh:

TRIDIAN WAHYU AJI

NPM: 19.1.01.10.0165

Judul:

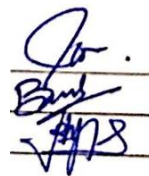
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCEMA BERBASIS
POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Uji
Diseminasi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 28 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M. Pd
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M. Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, S. Pd, M. Pd



Dr. Mumun Nurmilawati M. Pd
NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tridian Wahyu Aji
Jenis Kelamin : Laki laki
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 15 November 2000
NPM : 19.1.01.10.0165
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebelumnya, bahwa dalam laporan penelitian ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



PERSEMBAHAN

Laporan Ini Saya Persembahkan Kepada:

1. Orang tua

Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, membimbing, memotivasi, dan memberi dukungan, baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya karya tulis ilmiah ini. Semoga dapat menjadi langkah awal membuat Ayah dan Ibu bangga atas perjuanganku.

2. Dosen pembimbing

Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda M. Pd dan Ibu Kharisma Eka Putri S. Pd, M. Pd yang telah membimbing saya dengan sabar, serta selalu memberikan motivasi dan dukungan demi kelancaran pembuatan karya tulis ilmiah ini.

3. Teman-teman

Teman-teman seperjuangan khususnya keluarga woro wiri yang selalu memberi bantuan, dukungan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk mendorong sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

ABSTRAK

Tridian Wahyu Aji: Pengembangan Media Pembelajaran SCEMA Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Powtoon*, IPA, SCEMA, Media Pembelajaran.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia karena guru hanya menggunakan media yang ada di LKS saja. Hal ini dibuktikan dengan hanya 14 siswa dari 30 siswa yang lulus KKM.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* untuk kelas V SD, (2) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* untuk kelas V SD, (3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* untuk kelas V SD.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Musirlor, Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan dalam penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif untuk data observasi dan wawancara sedangkan untuk menghitung skor hasil dari validasi, kepraktisan dan keefektifan yang berupa angka menggunakan analisis statistik. Hasil dari validasi ahli media diperoleh data sebesar 88,75% kategori sangat layak, dan ahli materi mendapatkan rata rata 87,5% kategori sangat layak, hasil kepraktisan media diperoleh skor 86,25% oleh praktisi dengan kategori sangat praktis dan 93,75% oleh respon siswa dengan kategori sangat praktis, data terkait keefektifan yang dilihat dari *pretest* dan *posttest* diperoleh 55% sebelum dan 81,25% sesudah menggunakan media pembelajaran, berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* secara signifikan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran pada SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V SD dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Media pembelajaran dengan SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Musirlor berhasil meningkatkan minat siswa dan pemahaman siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan.

Laporan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran SCEMA Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda dan Ibu Kharisma Eka Putri S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri 1 Musirlor yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Musirlor yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon*.
7. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

8. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan sepenuh hati.
9. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan.
10. Sahabat serta teman-temanku yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.
11. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, ktirik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat seitik air bagi samudra luas.

Kediri, 28 Juli 2023

Tridian Wahyu Aji
NPM. 19.1.01.10.0165

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN_PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN_PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
A. KAJIAN TEORI.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	12

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	14
5. Multimedia Interaktif	18
6. <i>Powtoon</i>	19
7. Karakteristik Siswa SD	20
8. Sistem Pencernaan Manusia.....	22
9. Hasil Belajar	25
B. KERANGKA BERPIKIR	25
1. Bagan Kerangka Berpikir.....	27
BAB III.....	28
METODE PENGEMBANGAN.....	28
A. Model Pengembangan	28
1. <i>Analysis</i>	29
2. <i>Design</i>	30
3. <i>Development</i>	30
4. <i>Implementation</i>	31
5. <i>Evaluation</i>	31
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	32
D. Validasi Model/Produk	32
1. Ahli Media.....	32
2. Ahli Materi	33
E. Instrument pengumpulan Data	33
1. Pengembangan Instrumen	34
2. Validasi Instrumen	35
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Studi Pendahuluan	42
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	42
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	44
3. Desain Awal Media	45
4. Validasi Model Pengembangan.....	46
5. Interpretasi Hasil Uji Validasi	50
6. Desain Akhir Media	51

7. Respon Guru dan Siswa	52
8. Pengujian Model Terbatas	55
9. Pengujian Media Perluasan	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59
1. Kevalidan Model Pengembangan Media Pembelajaran SCEMA Berbasis <i>Powtoon</i>	59
2. Kepraktisan Model Pengembangan Media Pembelajaran SCEMA Berbasis <i>Powtoon</i>	60
3. Keefektifan Model Pengembangan media pembelajaran SCEMA berbasis <i>powtoon</i>	61
4. Spesifikasi media pembelajaran SCEMA	61
5. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media SCEMA	62
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media SCEMA	63
BAB V.....	64
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
1. Simpulan	64
2. Implikasi	65
3. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Desain ADDIE	29
Gambar 4.1 Proses pembuatan & editing video.....	45
Gambar 4.2 Tampilan awal SCEMA	51
Gambar 4.3 Materi yang disampaikan	52
Gambar 4.4 Tampilan penutup.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan data.....	33
Tabel 3.4 Lembar Validasi Media.....	36
Tabel 3.5 Lembar Validasi Materi	36
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa	37
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Soal.....	38
Tabel 3.8 Skala Likert.....	39
Tabel 3.9 Kriteria Validasi.....	40
Tabel 3.10 Kriteria Validasi.....	40
Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media 1.....	47
Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Media 2.....	48
Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi 1	49
Tabel 4.4 Lembar Validasi Ahli Materi 2	50
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru	53
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Terbatas	56
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba Luas	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara.....	71
Lampiran 2 Lembar Validasi Media 1	73
Lampiran 3 Lembar Validasi Media 2	76
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi 1	79
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi 2.....	82
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	85
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Respon Guru.....	96
Lampiran 8 Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	99
Lampiran 9 Angket Evaluasi Hasil Belajar Siswa	101
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 10 Gambaran Produk SCEMA	108
Lampiran 11 Pedoman Instrumen Wawancara	109
Lampiran 12 Dokumentasi	110

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dapat diturunkan dari seseorang. Pendidikan ialah Upaya sadar dan terpolabuat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif berbagi potensi dirinya buat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, rakyat, bangsa, serta Negara (UU No. 20 tahun 2003). Fungsi pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik. “Mempersiapkan” berarti bahwa siswa pada dasarnya tidak siap tetapi perlu mempersiapkan dan mereka sedang mempersiapkan diri (O. Hamalik, 2011). Pentingnya suatu pendidikan dalam keberlangsungan suatu kehidupan manusia terjadi secara berkelanjutan serta menyesuaikan perkembangan zaman. Dengan seiringnya perkembangan zaman, manusia sekarang berlomba lomba untuk mendapatkan pendidikan setinggi mungkin tentunya dengan mutu pendidikan yang baik.

Pendidikan IPA merupakan ilmu yang menekankan pada pemberian langsung dan praktis bukan yang bersifat hapalan belaka (Ika W., Tias, U. 2017 & Sugiarta, G. P. O., et al 2016). Pembelajaran IPA juga bisa diartikan sebagai pelajaran yang memahami alam semesta melalui pengamatan itu merupakan bagian dari produk, proses maupun sikap sebagai suatu aktivitas pembelajaran (Januarisman, Ghufon, A. 2016 & Karwati, N. P. R., et al 2020). Pembelajaran IPA ialah pembelajaran yang bisa menyampaikan pengalaman secara eksklusif kepada siswa yang bertujuan untuk menaikkan kompetensi peserta didik pada tahu alam semesta ini (Samatowa, 2011:1). Pembelajaran IPA sekolah dasar memiliki tujuan yakni supaya peserta didik dapat menguasai pengetahuan, fakta dan konsep serta

bisa menimbulkan sikap ilmiah sehingga bisa bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. dominasi pengetahuan, fakta dan konsep IPA tersebut dalam pembelajaran di Sekolah Dasar diberikan melalui proses penemuan atau memberikan kesempatan kepada peserta didik buat memperoleh pengalamannya melalui proses pengamatan atau observasi dengan kata lain pembelajaran IPA ditekankan saat perolehan pengalaman secara eksklusif atau siswa bisa melakukan untuk mengerti ilmu dengan menemukan sebuah kebenaran berasal proses tersebut. Pada proses kegiatan belajar IPA tidak hanya bisa dilakukan di ruangan kelas saja seperti pelajaran lainnya namun pada pembelajaran IPA dilakukan juga praktik di luar kelas agar mendapatkan hasil yang seimbang dengan materinya (Ariyanto, et al 2018 & Dwisetiarezzi, D., Fitria, Y. 2021).

Secara khusus pembelajaran IPA lebih menyenangkan dan dapat dipahami jika siswa mengalami atau memperoleh pengalaman praktis terkait suatu materi pembelajaran. Pembelajaran IPA cenderung sulit dipahami jika hanya menggunakan buku saja dengan kata lain tidak menggunakan sarana prasarana terutama pada materi Sistem Pencernaan Manusia karena proses yang terjadi tak kasat mata atau terjadi di dalam tubuh, oleh karena itu dibutuhkan suatu alat pendukung yang akan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran IPA, alat tersebut ialah media.

Berdasarkan pengamatan penulis permasalahan yang ada dalam pendidikan sekarang adalah guru masih belum bisa mengembangkan suatu pembelajaran. Dikarenakan kurangnya niat atau dorongan untuk membuat inovasi dalam mengembangkan kemampuan meningkatkan suatu pembelajaran yang menarik. Dalam proses pendidikan terdapat aktifitas yang sangat penting yaitu proses pembelajaran, Pembelajaran dikatakan sebagai transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik dimana terdapat penyaluran informasi ilmu

pengetahuan yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan serta dinilai secara sistematis agar pembelajar bisa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari 2013).

Berdasarkan observasi yang berlangsung di SD Negeri 1 Musirlor, diperoleh data bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yang mana siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut dibuktikan dengan hasil belajar mereka, dari 30 orang siswa hanya 14 siswa yang lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sisanya belum, hal itu dikarena guru hanya menggunakan media gambar dari buku LKS saja sehingga mengakibatkan kebosanan siswa. Kegiatan pembelajaran dengan memaparkan materi sistem pencernaan manusia menggunakan media gambar saja membuat kebosanan siswa meningkat hal ini terbukti sebagai contoh bahwa adanya siswa yang kurang memperhatikan saat proses kegiatan belajar mengajar, hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi tersebut. Menggunakan media gambar saja tentunya kurang menarik perhatian siswa. Selain melakukan observasi juga dilakukan wawancara dengan guru kelas V.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Gernik Ikawati, S. Pd, SD yang mana merupakan guru kelas V yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2022 diperoleh informasi bahwa guru sudah menerangkan materi sistem pencernaan dengan sebaik mungkin, namun siswa masih kurang memahami materi, seperti mudah lupa nama organ dan urutan proses makanan yang dicerna. Sedangkan menurut pendapat berberapa siswa yang berjumlah 8 siswa mereka kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia karena guru hanya menjelaskan materi dengan cara ceramah dan tidak terlalu memberi

media selain dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) jadi mereka merasa bosan. Sistem pencernaan manusia merupakan materi yang tergolong sulit untuk dicerna siswa karena berkaitan dengan proses yang terjadi di dalam tubuh manusia sehingga tidak kasat mata.

Berdasarkan masalah yang ada dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif untuk menarik perhatian siswa agar mereka berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran contohnya penggunaan media pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar (2012) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat melakukan proses belajar dengan baik. Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan Djamarah dan Azwan Zain (2010) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran sering kali tidak lepas dari sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat secara efektif dan efisien saat melakukan proses belajar. (Yudhi munadi, 2013). Suatu pembelajaran agar dapat optimal membutuhkan suatu media atau alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran dan media ini bisa menunjang gaya belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dilakukan. Pada era sekarang media pembelajaran sangatlah beragam, ada yang berbentuk fisik ada juga yang berbasis teknologi seperti media audio, media visual. Untuk itu guru harus bisa mengikuti dampak dari kemajuan

teknologi tersebut, contohnya guru harus bisa membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang ditempatkan di lingkungan siswa dan mengandung materi instruksional untuk mendorong mereka untuk belajar. (Azhar Arsyad 2016). Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik, contohnya multimedia interaktif yang mana di dalam multimedia interaktif terdapat teks, gambar visual, video visual, dan audio visual. Menurut Robin dan Linda dalam (Benardo, 2011) Interaktif media adalah alat untuk membuat persentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video..

Pemilihan media tidak serta merta memilih media, melainkan membutuhkan adanya diskusi antara penusi dengan guru dan siswa, agar apa yang dibutuhkan terpenuhi sebaik mungkin, dalam hal ini pendidik dan peserta didik memerlukan media atau alat bantu mengajar yang inovatif, kreatif dan menarik. Dengan adanya kebutuhan di atas terdapat banyak media yang seperti itu, salah satu yang dianggap efektif dan inovatif adalah media yang berbasis teknologi, dalam penelitian ini teknologi yang dipilih yaitu Multimedia Interaktif dengan nama SCEMA berbasis *powtoon*. Media *powtoon* merupakan media yang sangat cocok digunakan pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

Situs *powtoon* ialah alat untuk membuat presentasi secara online di [Powtoon.com](https://www.powtoon.com). Anda dapat menggunakan link yang dibagikan untuk membagikan presentasi Anda atau video ke orang lain. hasil juga bisa diunggah di *youtube* atau *google drive*. *Powtoon.com* menawarkan pembuat berbagai template desain untuk dipilih. Untuk dapat menggunakan

fitur di *powtoon.com*, orang harus membuat akun dengan *email*. *Powtoon* adalah jenis media lainnya yang menggabungkan teks dengan gambar dan format tertentu. Wulandari Y (2020) Aplikasi *Powtoon* memiliki karakter-karakter yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan memberikan informasi secara visual dan audio yang dapat digabungkan menjadi video animasi yang menarik. Desain aplikasi, gambar animasi, dan latar belakang penuh warna, serta kemampuan untuk memasukkan musik ke dalam video membuatnya menjadi alat pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian penelitian *powtoon* sebelumnya yang dilakukan oleh Mertasari P, S. 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa media *powtoon* sangat layak diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan Wuryanti & Kartowagiran (2016) bahwa video animasi berbasis *powtoon* memiliki efek yang signifikan terhadap kelas eksperimen dan kontrol ketika digunakan. Oleh karena itu, menggunakan video animasi berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran dapat menawarkan peserta didik pengalaman belajar baru yang membantu mereka memperluas pengetahuan mereka. (Puspitarini, dkk., 2018). Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis penelitian terdahulu penelitian akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran SCEMA berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian latar belakang di atas, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor. Apakah media pembelajaran SCEMA layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD?
2. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor. Apakah media pembelajaran SCEMA layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD?
3. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor. Apakah media pembelajaran SCEMA layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan produk media pembelajaran SCEMA berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri 1 Musirlor.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran SCEMA berbasis *Powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti tentang *powtoon*, media interaktif alternatif untuk pembelajaran.

2. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan guru agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk membuat pembelajaran IPA materi dari sistem pencernaan manusia menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam proses pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran, sehingga lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang materi IPA tentang sistem pencernaan manusia.

4. Bagi lembaga khususnya UNP Kediri

Sebagai metode untuk mengumpulkan penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi dalam hal masalah pendidikan, khususnya terkait pembelajaran IPA.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang fitur yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran yang diharapkan, yang terdiri dari produk SCEMA, adalah sebagai berikut::

1. Media yang dibuat berbasis teknologi internet di halaman *Powtoon.com*.

2. Konten (isi).

Konten dalam media ini mencakup materi sesuai KD dan Indikator pada pembelajaran tematik tema 3 Makanan Sehat subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan pembelajaran kelas V SD. Materi yang akan dikembangkan yaitu pada mata pelajaran IPA (proses pencernaan makanan, macam macam organ pencernaan makanan dan fungsinya).

3. Konstruktur

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran Multimedia Interaktif berbentuk video SCEMA, di dalam SCEMA tersebut terdapat materi dan gambar serta video animasi penjelasan materi. Mengenalkan perkembangan teknologi dalam bentuk pembelajaran yang bermanfaat, sikap positif siswa semangat belajar siswa semakin meningkat, dan guru tidak perlu menjelaskan materi berulang kali, tugas mereka menjadi lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. (2015). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta. Pustaka Belajar, hal.197-199
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstul: Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Adiatam
- Nunu, Mahnun. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap LangkahLangkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran).” Jurnal Pemikiran Islam 37(1).
- Iwan Falahudin. (2014). “Pemanfaatan media dalam pembelajaran”. Jurnal Lingkar Widya swara, Vol.1, No. 4
- Umar. (2013). Media Pendidikan: Peran dan Fungsi dalam Pembelajaran. Vol. 10 Nomor. 2
- Nurseto, Tejo. (2011). “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik”. Jurnal Ekonomi & Pendidikan (Volume 8, No 1 Tahun 2011, h.22).
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). Developing Powtoon-Based video learning media for five grade students of Elementary School. 165(Iccsr): 173–177.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa system. Jurnal Pendidikan Karakter, 6(2):232–245.

- Wulandari Y, Yayat R, Lukman N. (2020) pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran ipa di kelas v
- O. Hamalik, "Proses belajar mengajar / Oemar Hamalik," *Bumi Aksara*. p. 79, (2011).
[Online]. Available: <http://inlislite.banjarkab.go.id/opac/detail-opac?id=16779>
- Ika W., & Tias, U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V1i1.13060>.
- Sugiarta, G. P. O., Widiani, I. W., & Tastra, I. D. K. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Portofolio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V. *E-Journal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(3), 1–10. <https://doi.org/10.23887/Jjpsd.V4i3.8600>.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/Jitp.V3i2.8019>.
- Karwati, N. P. R., Wiyasa, K. N., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Viii (23), 189–196. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V2i3.16232>.
- Riyanto, S. Kantun, and S. Sukidin, (2018) "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian

- Indonesia,” J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos., vol. 12, no. 1, p. 122, doi: 10.19184/jpe. v12i1.7622.
- Dwisetiarezi, D., & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran Ipa Terintegrasi Di SekolahDasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1961–1970. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1136>.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra.endangmulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Sambodo, R.A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014). Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/13011/>.
- Widiasih, JW, dan Kartini, T. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial* 11, no. 2 (2018): 103-107.
- Hasbulah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasi Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018, *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Bi.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Adkhar, B.I. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2000. Media Pengajaran. Jakarta:Rajawali Press.
- Fransiska W. A. S. (2017). Makanan Sehat: buku guru/Kementrian Pendidikan Dan Ilmu Kebudayaan- Edisi Revisi Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samatowa. (2011). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. PT Indeks.
- Daryanto, (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrma Widya.